Система Savage Worlds
Вселенная Syzerain
Царство Garden of Athena

Dogs of Hades

Гарпии! (Harpies!)

Магнус Нигаард (Magnus Nygaard)

Когда Афина дозволила Человеку ступить в свой мир-сад, многие места она оставила для него запретными. В этих чащобах чудовища и дикие животные живут на свободе, а человека там не ждут. Если же он туда вторгнется, то неизбежно будет убит чудовищами. Посылать туда войска еще хуже, потому что с каждым посланным гоплитом количество чудовищ возрастает экспоненциально. Мелкие группы людей при случае устраивают вылазки в чащобу, время от времени отлавливая чудовище для цирка или театра, но им не стоит там задерживаться. Чудовища как будто чуют присутствие незваных гостей.

В сценарии ниже у персонажей вероятно будет пара часов, прежде чем начнут появляться действительно опасные монстры вроде циклопов или минотавров. Но не забывайте, что каждый афинский персонаж знает, что эти монстры появятся неизбежно. Они всегда приходят.

Коротко

Добро пожаловать в Сад Афины, Дикое царство Сюзерена. Это не просто «спартанцы в космосе» - это мир межпланетной политики и двойной игры в стиле «Дюны» Френка Херберта.

Гарпии схватили дворянского сына, и персонажи должны вернуть его (ну или хотя бы его труп).

Зацепки

Персонажи могут быть родственниками любого ребенка в этом сценарии. Или же они могли просто проходить мимо, и их тронула мольба крестьян и слуг.

Сцена 1: Пропавшие мальчики

Эта сцена происходит возле «Приюта пастуха», большой сельскохозяйственной виллы. Тысячи таких вилл раскинулись на плодородных землях, контролируемых городом-государством Мефоном. Несмотря на то, что большинство еды, потребляемой на Афине, импортируется из колоний, афиняне и сами производят много высококачественной пищи.

«Приют пастуха» принадлежит Деметрию, влиятельному и необычайно богатому аристократу из Мефона. Он делает деньги на оружейном бизнесе, а вилла служит исключительно для отдыха, местом, куда можно отослать своих многочисленных детей, когда становится слишком утомительным отвлекаться из-за них от важных дел. В данный момент время на вилле проводит его младший сын Зотикос.

Вдруг во двор виллы вбегают мальчик и девочка, обоим лет девять-десять. Они плачут и пытаются что-то объяснить тамошним крестьянам и рабам. Несколько секунд спустя к ним выбегает няня Зотикоса, начинает трясти детей и вносит свою лепту в плач.

Персонажам не потребуется много времени, чтобы выяснить, что происходит:

Двое детей слуг и Зотикос играли на одном из дальних полей, граничащем с запретными землями, где бродят монстры. Одного того, что дети играют в таком опасном месте, хватило бы, чтобы у них были неприятности, но они продолжили испытывать судьбу дальше.

Они подначивали друг друга заходить все дальше и дальше через отмеченную границу между землей, дарованной Афиной людям, и той, что она оставила себе. Зотикосу нужно было доказать, какой он отважный, поэтому он зашел дальше остальных и остался там дольше. Слишком долго. Две черных гарпии слетели с небес и схватили его, прежде чем он смог убежать в безопасное место.

Местным хорошо известно, что гарпии живут в скалистом утесе, всего в нескольких километрах от границы. Гарпии славятся своей привычкой играть с едой, прежде чем ее съесть, поэтому шансы еще есть, по крайней мере в течении пары часов. Даже если не удастся спасти мальчика, возможность достойно его похоронить также стоит риска.

Сцена 2: Нейтральная полоса

Дальнее поле, где все произошло, давным-давно заброшено. Не стоит провоцировать чудовищ сада Афины больше, чем надо. Сейчас «Приют пастуха» уже не по-настоящему важная ферма, а всего лишь побочный проект, одно из многих мест, граничащих с чащобой и оставленных в качестве нейтральной полосы.

На краю поля стоит знак, предупреждающий о чудовищах. Под знаком подробный план местности, вид сверху, изображающий поле и границы между чащобой чудовищ и землями людей.

Если слухи местных жителей правдивы, тогда гарпии должны быть сразу за грядой поросших лесом холмов, на труднодоступных утесах возле реки.

Начав свое спасательное путешествие, персонажи увидят три деревянных копья, торчащих в высокой траве. На каждом копье есть клочок ткани с именем ребенка. На самом дальнем написано «Зотикос».

Удостоверьтесь, что в этот момент персонажам совершенно ясно, что они нарушают границы земель Афины. Это не тот поступок, который афиняне могут совершить обыденно. Варвары или персонажи колониального происхождения могут и не понять толком, из-за чего весь сыр-бор.

В подходящий момент персонажи должны заприметить огромную похожую на человека фигуру среди деревьев неподалеку. Все персонажи должны сделать бросок Отваги. Провалившим бросок начинает чудиться, что это минотавр пришел их убивать.

На самом деле это старый медведь, и хотя вторжение людей не вызывает у него бурной радости, он предпочитает просто напугать их, а не лезть в драку.

Сцена 3: ### в перьях

В пещеры утеса, где живут гарпии, попасть очень трудно – если у вас нет крыльев. Чтобы туда попасть, надо либо спускаться на веревке сверху (Лазание+2, но только ограниченная маневренность), либо залезть сбоку по очень узкому карнизу (Лазание, неудача означает падение). Сорвавшиеся с утеса персонажи упадут в мелкую реку, получив 4d6 повреждений.

Гарпии будут влетать-вылетать из многочисленных пещер на склоне утеса (большинство пещер слишком маленькие, чтобы там поместился мальчик), злобно вопя и провоцируя спасателей. Сначала гарпий будет только две, но через пять раундов из какой-нибудь пещеры появится еще одна гарпия.

Если Зотикос услышит шум боя, он подаст голос из своей пещеры и немедленно попытается вылезти навстречу персонажам, если гарпий будут отвлекать достаточно долго.

Разобравшись с первыми тремя гарпиями, персонажи получат несколько мгновений перевести дух. Если Зотикос уже с ними, это будет чертовски подходящее время возвращаться в земли людей.

Дайте им знаки того, что задерживаться не стоит – вдали ревет минотавр, деревья шевелятся, как при приближении циклопа, стучат копыта кентавров. Афинские персонажи должны прекрасно понимать, что смерть при нарушении границ земель Афины не приносит чести, а потому ее следует избегать.

Если персонажи провозятся слишком долго, утес начнет выплевывать гарпий, как будто те все это время специально прятались в темных расщелинах (по две гарпии на человека). Как только убьют одну, на ее место из утеса вылетит новая. И правда… пора драпать…

Бег обратно к границе следует проводить как сцену погони, но не забудьте дать персонажам честный шанс. Гарпии не относятся ни к самым быстрым, ни к самым элегантным летунам, деревья или узкие проходы запросто их задержат. Как только персонажи достигнут границы, все чудовища прекратят погоню.

Послесловие

Если персонажи спасут Зотикоса, он будет умолять их не говорить отцу вообще ничего, когда тот приедет на виллу на следующий день.

Если персонажи честно наябедничают папеньке, они получат нехилые бабки (как минимум 500 драхм на нос), а затем двух крестьянских детишек и няню выпорют на конюшне на глазах у Зотикоса ему в назидание.

Если персонажи не станут закладывать пацана или что-нибудь соврут, няня и все прочие обитатели виллы будут много, но тихо, их благодарить. Каждый персонаж начинает следующее приключение с дополнительной Кармой за добрые флюиды.

Крупный медведь

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6(A), Характер d8, Сила d12+4, Выносливость d12

Навыки: Лазание d6, Драка d8, Отвага d10, Внимание d8, Маскировка d6, Плавание d6

Шаг 8 **Защита** 6 **Стойкость** 10 **Пульс** 10

Специальные способности

* Медвежьи объятия: Если медведь попадает с Подъемом, он берет противника в захват. Схваченный противник может вырваться только с Подъемом на встречном броске Силы. Медведь получает +4 к атаке по схваченному противнику.

* Когти: (**Повреждение**: Сила+d6)

* Размер+2: Это большой старый медведь, выше 8 футов ростом.

Гарпия
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8(А?), Характер d8, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Лазание d8, Драка d8, Отвага d6, Внимание d10, Маскировка d10, Провокация d8, Метание d8
Шаг 3 **Защита** 8(2) **Стойкость** 5 **Пульс** 10
Специальные способности
* Полет: (Шаг 12 Лазание 4) или половина этой скорости если несет 5хСилу или больше.
* Размер -1: Гарпия размерами с ребенка и весит очень мало.
* Когти: (**Повреждение** Сила+d6, ББ 4)
* Пикирование: Излюбленная атака гарпии пикирование, в конце которого следует крепкий захват – она получает +4 к атаке, когда выполняет этот вид атаки высоты хотя бы шесть дюймов над целью.
* Железная хватка: Если гарпия успешно уцепится за кого-то или что-то, она смыкает когти с невероятной силой – когда гарпия хватает, ее Сила считается d12+2.
* Оглушающий визг: Гарпия может потратить 2 Пульса, чтобы издать парализующий крик в виде Конуса. Все существа, угодившие в Конус, должны выполнить бросок Харктера при -2, иначе будут в Шоке.
* Порхает: Пока гарпия остается в воздухе, по ней трудно попасть (+2 к Защите) из-за изменчивой траектории полета.

Зотикос, сын Деметрия
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Сила d4, Характер d6, Выносливость d4
Навыки: Лазание d8, Драка d4, Отвага d6, Маскировка d6
Шаг 6 **Защита** 6 **Стойкость** 3 **Пульс** 10
Изъяны: Самоуверенный, Упрямый, Маленький, Юный